JOYSTICK 151

Joystick 151

GTA VICE CITY



• SOLUCE

GTA VICE CITY

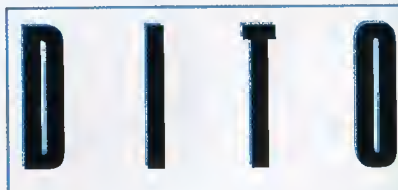
Joystick-151

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 151

GTA VICE CITY

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

O.K., j'avoue, je suis loin d'être un grand fan d'énigmes. Déjà parce que je ne trouve jamais les réponses, ensuite car, comme Casque Noir vous l'avait dit dans le numéro 150, j'ai « un peu » de boulot en plus. Entre apprivoiser une certaine loutre, m'occuper des petits nouveaux et passer l'aspirateur, j'ai de quoi faire. Du coup, hop, décision pénible pour les amateurs de casse-tête : finito les énigmes. Oui je sais, la vie est injuste, vraiment, c'est moche, tout ça. Mais c'est comme ça. Du moins pour le moment. Car dès le mois prochain, TBF (que les internautes du regretté joystick.fr connaissent bien) s'occupera à 100 % de ce booklet et trouvera sûrement de quoi torturer vos cerveaux fragiles. Dans la catégorie « passage à la trappe », Jeux Crack et En Détresse sont aussi en stand by. La concurrence déloyale du Net tout puissant face à ces maigres pages me pousse à faire ce que Casque avait déjà initié : vous offrir surtout des soluces complètes très détaillées. Comptez sur cet être étrange qu'est notre TBF pour vous sortir des situations les plus désespérées. Il a pas l'air comme ça, mais c'est un peu un héros ce mec. Bon, c'est pas tout ça mais j'ai encore un peu de repassage moi...



Caféine

Bonne lecture

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP) Société Anonyme au capital de 42 000 euros, immatriculée au RCS de Nanterre 8391341526
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Rédaction :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prêtat
Premier rédacteur graphiste : Erica Oenzler

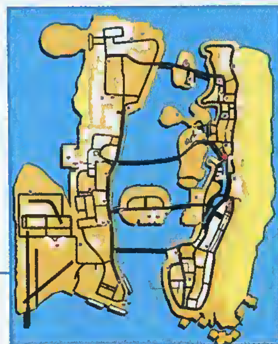
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Ont participé à ce numéro : Emmanuel « Fnoul » Louet, Emmanuel « Tbf » Bezy

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs.
La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société HDP.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.

Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.
HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC
Imprimé en France – Printed in France
Ce supplément au numéro 151 de Joystick est une publication HDP.



SOMMAIRE



GTA Vice City

Depuis que vous avez rencontré Tommy, votre vie est faite de paquets de chips, de soda chaud sans bulles et de nuits trop courtes, voire carrément blanches. Normal. Incarner ce looser de mafioso est un job à plein temps et sans ces quelques pages vous risquez même d'en perdre votre vrai job ou massacrer ce qu'il reste de vos études. Qu'est-ce que vous feriez sans nous...

MISSIONS PRINCIPALES KEN ROSENBERG

• Un vieil ami

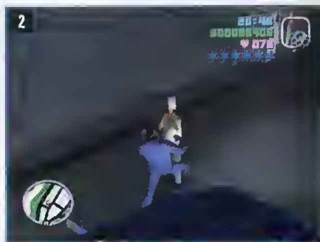
RÉCOMPENSE : 0 $

C'est le moment idéal pour découvrir la ville afin de prendre vos repères. Essayez de jouer les chauffeurs de taxi... il y a rien de mieux pour visiter et se faire un peu de fric en même temps. Enfin, dès que vous aurez suffisamment bronzé, rendez-vous chez Ken Rosenberg (L sur la carte).

• La fête

RÉCOMPENSE : 100 $

Fringues et cocktails, voilà votre mission. Suivez le symbole du T-shirt sur le radar pour vous faire relooker, puis allez siroter un cocktail sur le yacht du Colonel Cortez (photo 1). Emmenez ensuite gentiment Mercedes, la fille du colonel, au Club Pole Position. Pas la peine d'aller plier votre caisse contre un mur pour épater la demoiselle.


2

• Baston de rue

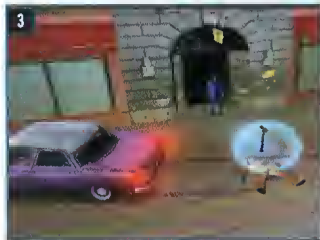
RÉCOMPENSE : 200 $

Votre mission consiste à récupérer des infos auprès d'un cuisinier. Rendez-vous au Club Malibu pour y trouver Kent Paul, puis allez


1

dans la ruelle qu'il vous aura indiquée. Une fois sur place, repérez le cuisinier et tabassez-le (photo 2). Prenez le portable qu'il laisse tomber et suivez rapidement Lance. Montez dans sa voiture, reportez-vous aux indications du radar pour vous rendre à Ammu-Nation, puis à votre hôtel. Vous pouvez aussi refroidir les autres cuisiniers qui veulent vous découper, mais vous aurez vite un flic sur le dos.

• **Jury sous pression**
RÉCOMPENSE : 400 $
Ici, il vous faut intimider les membres d'un jury en allant détruire leur voiture. Commencez par ramasser le marteau du type qui vient de se faire renverser (photo 3), et dirigez-vous vers le premier juré (triangle jaune sur le radar). Défoncez sa voiture, et uniquement sa voiture, jusqu'à ce qu'il s'enfuie en hurlant. Allez ensuite vous occuper du deuxième type en suivant le



carré jaune sur le radar. Mettez-lui un bon coup de marteau (oui vous avez le droit mais rien qu'un seul) entre les deux oreilles. Laissez-le monter dans sa voiture et attendez qu'il emboutisse un camion, puis allez bousiller sa voiture (photo 4).

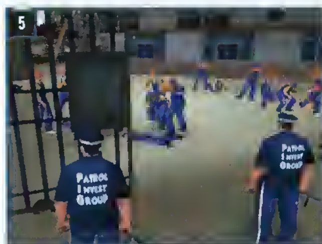


• **Émeute**
RÉCOMPENSE : 1 000 $
Dans cette mission, vous devez déclencher une émeute et détruire des camionnettes. Allez chercher d'autres vêtements chez Rafaels, puis dirigez-vous vers le chantier symbolisé par un point rose. Pour déclencher une émeute, vous pouvez vous battre avec quelques mecs ou en écraser. Mais vous pouvez aussi leur tirer dessus, en restant de l'autre côté de la rue ; vous éviterez ainsi de prendre des coups. Une fois que l'émeute éclate et que les grilles s'ouvrent (photo 5), zigouillez le garde qui vous barre le chemin, emparez-vous de la camionnette de gauche et garez-la à côté des deux autres. Reculez un peu et tirez sur le baril d'essence pour tout faire sauter (photo 6).

COLONEL CORTEZ

• **Salaud de traître**
RÉCOMPENSE : 250 $
Pour cette première mission du Colonel, vous devez aller découper un certain Gonzalez à la tronçonneuse. Suivez le point rose sur la carte pour trouver votre future victime. Dès que vous débarquez sur la terrasse (photo 7), les deux gardes du corps se précipitent sur vous. Déchiquetez-les, puis poursuivez Gonzalez dans la rue. La tronçonneuse vous empêchera de courir vite, donc pensez à sélectionner une autre arme le temps de vous rapprocher de lui. Une fois le type en morceaux, sautez dans votre caisse, passez sur l'icone pot-de-vin situé au nord de l'immeuble pour faire baisser l'indice de recherche et ensuite au Pay 'n' Spray si nécessaire.

• **Fusillade**
RÉCOMPENSE : 500 $
Votre objectif est de rencontrer un type au centre commercial et de récupérer son sac contenant des processeurs de guidage. Garez votre voiture juste devant l'entrée du centre commercial et grimpez au premier étage (photo 8). Dès que l'équipe d'assaut



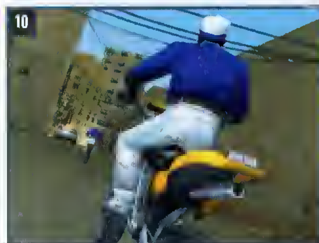






française fait son entrée, regagnez rapidement votre caisse sans jouer les Rambo avec ces messieurs et poursuivez le coursier qui s'est enfui à moto. Ecrabouillez-le, prenez son sac et ramenez la marchandise au Colonel. Si les flics vous collent de trop, passez au Pay 'n' Spray pour faire baisser l'indice de recherche.


9


10


11

• **Anges gardiens**
RÉCOMPENSE : 1 000 $
Dans cette mission, vous devez veiller à ce qu'une transaction avec Diaz se déroule correctement. Pour ce faire, allez récupérer l'arme se trouvant dans un parking (triangle jaune). Une fois en possession de l'arme, Lance débarque et propose de se joindre à vous. Vérifiez que vous avez assez de munitions pour votre Ingram, vous en aurez besoin lors de la poursuite à moto ; dans le cas contraire, passez à Ammu-Nation pour remplir les chargeurs. Suivez ensuite le point rose pour vous rendre à l'endroit de la transaction. Postez-vous en haut de l'escalier et cartonnez tous ceux qui voudraient gêner le deal (photo 9). Évitez de tirer sur les voitures des assaillants pour les faire exploser, car vous risquez de tuer Diaz. À la fin du carnage, deux types en moto débarquent pour voler l'argent (photo 10) ; sautez de l'escalier, allez récupérer la moto à terre et poursuivez le Cubain qui vient de voler la mallette. Shootez-le en pleine course dès que vous êtes derrière lui. Ramenez ensuite la mallette à Diaz.

• **Chef, oui, chef !**
RÉCOMPENSE : 2 000 $
Vous devez cette fois-ci voler un tank qui est escorté à travers la ville. Repérez le triangle jaune symbolisant le convoi militaire. Vous avez le choix entre plusieurs méthodes pour vous emparer du tank. Mais la plus rapide consiste à suivre de très près le convoi (en moto par exemple) et d'attendre qu'un des militaires stoppe la marche pour aller chercher des beignets (photo 11). À cet instant, la porte du tank ne sera plus verrouillée et vous pourrez vous engouffrer dans le véhicule sans avoir à tirer un seul coup de feu. Il ne vous restera plus qu'à aller le cacher dans un parking indiqué sur le radar par un point rose.

• **Sur le pont**
RÉCOMPENSE : 5 000 $
Cette mission n'est accessible qu'après celle intitulée « couloir de la mort » de Kent Paul.
Il vous faut assurer la sécurité du colonel sur son yacht lors de son départ de Vice City. Les bateaux qui vont vous prendre en chasse ne demandent qu'à se faire canarder au pistolet-mitrailleur (photo 12). Quant à ceux qui vous barrent le passage, un pilonnage au Ruger sera suffisant pour les faire couler. Le cas des hélicoptères demande par contre un peu plus d'agilité ; essayez au maximum de les détruire avant qu'ils ne soient au-dessus du bateau, afin d'éviter que leurs occupants

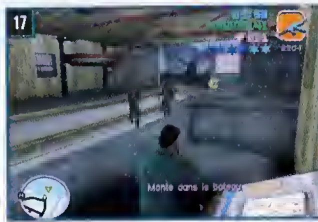

12


13


14







ne sautent sur le pont et vous obligent à engager un combat rapproché au fusil à pompe. Idem pour l'Hunter : vous pouvez l'admirer lors du premier passage (photo 13), mais plombez-le avant qu'il en fasse un second.

RICARDO DIAZ

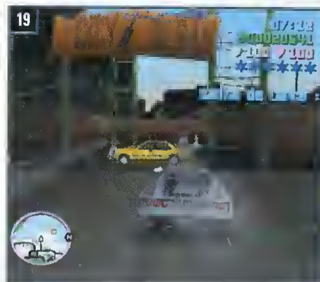
• Course poursuite
RÉCOMPENSE : 1 000 $
L'objectif est de débusquer un dealer à son appartement et de le suivre jusqu'à sa planque. Une fois arrivé à son appartement symbolisé par un point rose, jetez un œil par la fenêtre au premier étage pour déclencher la course poursuite sur les toits (ne passez pas trop près des barils d'essence) (photo 14), puis ensuite sur la route. Comme le dealer aura la bonne idée de vous tirez dessus lors de sa fuite, préférez le Faggio (près de la benne) à tout autre véhicule, car plus difficile à toucher. Suivez le fuyard d'assez près pour ne pas le perdre de vue, mais de suffisamment loin pour ne pas vous faire plomber. Dès que l'individu se sera arrêté, engagez-vous clairement dans sa direction pour accomplir la mission.

• Phnom Penh '86
RÉCOMPENSE : 2 000 $
Votre objectif est d'aller nettoyer la forteresse sur Prawn Island et de récupérer une mallette de fric sur le toit d'un bâtiment. Oès que l'hélicoptère arrive sur la zone, tirez sur les barils d'essence et les véhicules pour faire le plus de dégâts possible et sulfatez les ennemis encore debout (photo 15). Lance vous déposera ensuite près du bâtiment pour que vous puissiez finir le ménage à l'intérieur. Utilisez alors une arme plus légère, flinguez tout le monde jusque sur le toit où vous pourrez récupérer l'argent. Lance viendra vous chercher avec l'hélico dès que cela sera fait, et vous ramènera chez Oiaz.

• Speedboat
RÉCOMPENSE : 4 000 $
Il vous faut voler un bateau très rapide et le ramener à Diaz. Rendez-vous à Vice Port en suivant le signal sur le radar. Une fois sur les docks, allez à droite du hangar à bateau. Posté derrière le petit muret (photo 16), vous pourrez ainsi shooter les gardes sans risquer votre peau. Puis, engagez-vous dans le hangar, et placez-vous sur la marque rose pour déclencher la mise à l'eau du bateau. Exterminez, au Ingram de préférence, la bande de types qui vous tombera sur le dos en restant à couvert près des caisses (photo 17), puis filez au bateau. Embarquez et ramenez l'engin à Oiaz en évitant de trop vous frotter aux forces de police maritimes.



• Offre et demande
RÉCOMPENSE : 10 000 $
En compagnie de Lance, vous devez, avec le speeder, vous rendre le plus vite possible chez un fournisseur de coke. Pour battre la concurrence et arriver le premier sur les lieux du deal, vous devez emprunter le chemin de droite (photo 18). Plombez ensuite les autres bateaux qui vont vous poursuivre lors du retour en concentrant votre tir sur la coque plutôt que sur le conducteur ; gardez

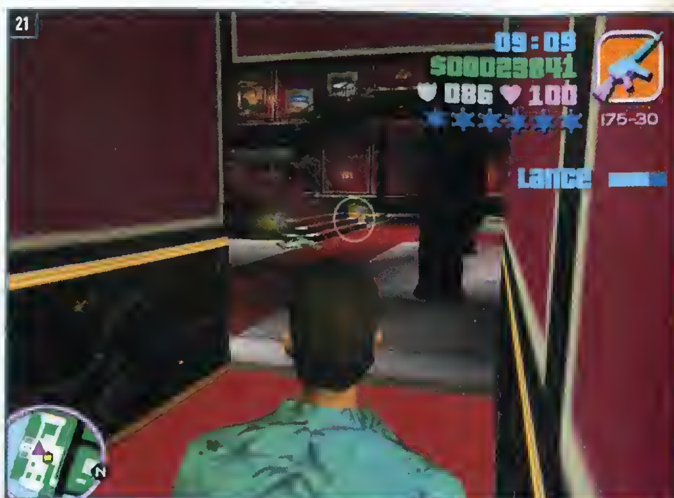


l'œil car il vous faudra dégommer également un hélicoptère et des types sur la jetée.

KENT PAUL

• Couloir de la mort
RÉCOMPENSE : 0 $
Vous devez délivrer Lance qui est retenu prisonnier dans une décharge et l'amener à l'hôpital. Après avoir volé une caisse assez rapide, pensez à faire le plein en munitions et à prendre un gilet pare-balles ; allez au Club Malibu (K sur le radar) afin de rencontrer Kent Paul pour lancer la mission. Soyez le plus rapide possible pour vous rendre à la décharge et percutez violemment la voiture qui en bloque l'accès (photo 19). Ne laissez aucun ravisseur vivant derrière vous lors de votre progression vers le hangar situé au fond de la décharge. Dès que vous avez libéré Lance, prenez la voiture garée juste à côté et allez à l'hôpital. Des hommes de Diaz vont tenter de vous détruire dès que vous aurez quitté la décharge ; une solution pour les éviter consiste à prendre tout de suite la petite rue à droite en sortant de la décharge et à attendre après le petit pont rouge (photo









20) que vos poursuivants détruisent tout seuls leur voiture, ou en les aidant un peu en leur tirant dessus.

TOMMY VERCETTI

• Liquidation
RÉCOMPENSE : 50 000 $
Le lancement de cette mission s'effectue devant la demeure de Diaz.
En compagnie de Lance, vous devez liquider Diaz dans sa propriété. Rappelez-vous qu'il n'est pas nécessaire de tuer tous les hommes de Diaz pour réussir cette mission ; abordez donc la maison par le côté gauche. Suivez Lance de près et couvrez-le au maximum. Une fois à l'intérieur, au niveau de la piscine, prenez le couloir de droite, montez un seul étage et déployez-vous dans l'entrée (photo 21). Diaz ne tardera pas à se montrer dès que vous vous approche-





rez de son bureau en haut du grand escalier. Après quelques rafales dans sa paillasse, vous pourrez prendre possession des lieux.

• Attaque bélier
RÉCOMPENSE : 2 000 $
Votre objectif est d'aller impressionner quelques commerçants qui refusent de payer pour être protégés. Le temps imparti est de 5 minutes, il faut donc vous préparer avant de lancer la mission. Prévoyez un Ingram chargé à bloc et une moto de type Sanchez ; et dirigez-vous vers le centre commercial à North Point Mall. Le but est de briser les vitrines signalées sur le radar par un carré rose pour celles se trouvant au même niveau que vous, et un triangle rose quand elles sont à un autre niveau. Rentrez directement avec votre moto dans le centre commercial et tirez dans les vitrines du rez-de-chaussée, puis sur celles du premier étage (photo 22). Si les flics vous causent trop d'ennuis, vous pouvez faire descendre votre indice de recherche en allant changer de vêtements dans l'une des boutiques du premier étage ; en sachant qu'une fois toutes les vitrines détruites, votre indice de recherche retombe à zéro.

• Rixe de bar
RÉCOMPENSE : 4 000 $
Il vous faut aller secouer une société de sécurité qui commence à être gênante pour vos affaires. Rendez-vous au bar Front Page de Ocean Beach, éliminez les deux gardes de sécurité qui sont postés devant (photo 23) et allez demander des explications au propriétaire du bar. Repérez ensuite le point jaune sur le radar, et garez-vous dans la ruelle à côté des locaux de la société source de vos ennuis. Balancez une ou deux grenades par-dessus le muret (photo 24) afin de tester la résistance des agents de sécurité. Après avoir récompensé les vainqueurs avec quelques bastos, écrabouillez les deux fuyards à moto.

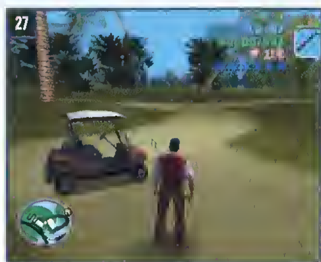
• Copland
RÉCOMPENSE : 10 000 $
Lance et vous devez récupérer des habits de flics et poser une bombe dans un café du centre commercial de North Point Mall. Allez vous poster devant le garage signalé par un point rose



sur le radar. Une fois que vous êtes en place, vous avez l'autorisation de loger une balle au premier flic que vous apercevrez. Dès que l'indice de recherche passe à deux étoiles, remontez dans votre voiture et reculez dans le garage ; des policiers ne tarderont pas à vous rejoindre et vous pourrez gentiment échanger vos fringues. Quand la fête est finie, allez garer votre voiture juste devant l'entrée sud du centre commercial (photo 25). Entrez dans le bâtiment, posez la bombe dans le Tarbrush Café, ne comptez pas jusqu'à cinq (photo 26), et filez à votre voiture. Démarrez le plus vite possible, même si Lance n'a pas le temps de monter ; prenez l'étoile du pot-de-vin située en contrebas et foncez au Pay 'n' Spray. Dès que les sirènes cessent d'hurler, récupérez Lance et retournez à votre résidence de Starfish Island.

AVERY CARRINGTON

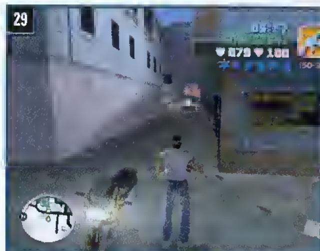
• Quatre fers
RÉCOMPENSE : 500 $
Votre mission : battre quelques amis à une partie de golf. Pour cela, vous avez besoin de vêtements que vous trouverez facilement en suivant le symbole du tee-shirt sur votre radar. Puis, dirigez-vous ensuite au Leaf Links Golf Club. Une fois sur le terrain de golf (photo 27), suivez le point jaune et allez faire connaissance. Vous remarquerez très vite que votre cible n'a pas envie de jouer avec vous et que ses gardes du corps ne sont pas d'humeur. Regagnez donc la sortie le premier, récupérez



vos armes et attendez votre homme pour une séance de tir.

• Demolition man
RÉCOMPENSE : 1000 $
Où sont donc les cours de pilotage pour les mini-hélicos poseurs de bombes ? Ah bon... y'en a pas.
Votre mission consiste donc à apprendre à piloter cette petite machine. Configurez judicieusement votre clavier afin d'éviter les crampes et aller déposer les bombes avec une approche croissante des difficultés, donc en commençant par le bas (photo 28). Si les ouvriers rajoutent à votre agacement, n'hési-





tez pas à les scalper avec les pales de l'hélicoptère.

• **Funérailles**

RÉCOMPENSE : 2 500 $

Vous devez aller buter le chef du gang haïtien afin de déclencher une guerre avec les Cubains. Pour ce faire, commencez par changer vos vêtements dans une boutique de Little Havana, puis suivez le carré jaune sur votre radar. La rue menant au salon funéraire est barrée par des voitures ; passez le premier barrage et engouffrez-vous dans la ruelle tout de suite à gauche, avant le deuxième barrage. L'idéal serait d'être en moto afin de pouvoir manœuvrer plus facilement. Dès que vous êtes au bout de la ruelle, devant une grille, épaulez un bon M4 et canardez le chef du gang qui se trouve en point de mire (photo 29). Quittez la zone sans trop vous attarder une fois le job terminé.

LOVE FIST

• **Love juice**

RÉCOMPENSE : 2 000 $

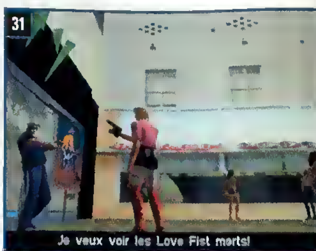
Votre mission est de ramener un peu de dope et de la compagnie au groupe de rock. Le dealer qui doit vous fournir de la drogue est un peu tête en l'air : il encaisse la monnaie, mais oublie de vous livrer la marchandise. Placez-vous donc judicieusement sur la zone rose active du deal, face à la route, de façon à lui coller au train le plus vite possible. Écrabouillez-le et récupérez la mallette de drogue (photo 30). Ensuite, allez chercher Mercedes pour la ramener au studio d'enregistrement. Le chemin du retour étant chronométré, préférez un itinéraire vers le nord en empruntant la route qui passe par Prawn Island.



• **Psychopathe**

RÉCOMPENSE : 4 000 $

Il vous faut utiliser un traitement de choc sur un psychopathe qui pose quelques problèmes au groupe de rock. L'essentiel est de ne surtout pas perdre de vue ce grand malade une fois démasqué. Vous devez le poursuivre en limousine et jouer du pare-chocs pour le stopper et finalement le soulager de ses souffrances avec l'outil de votre choix. La limousine n'étant pas une bête de course, rien ne vous empêche de laisser une PCJ-600 à l'endroit du départ de la course poursuite avant de vous pointer avec la limousine sur la zone active. Il vous suffira d'enfourcher votre bécane dès que le psychopathe sera en vue



(photo 31), et de le poursuivre plus facilement tout en lui tirant dessus.

• **Promo**

RÉCOMPENSE : 8 000 $

Cette mission s'effectue après avoir terminé celles de Big Mitch Baker

Vous avez la chance d'emmener le groupe Love Fist au concert avec une limousine piégée. Dès que vous aurez démarré, vous ne devrez plus freiner, ni ralentir et ni percuter quoi que ce soit pendant un peu plus de 2 minutes au risque de faire sauter la bombe. Le détonateur est très sensible, mais ne vous oblige pas à rouler à tombeau ouvert. Rattrapez donc la longue route longeant la mer, utilisez le terre-plein s'il y a trop de circulation et faites un demi-tour aussi rapide que possible juste avant d'atteindre les docks, pour remon-



ter vers le nord. Allez déposer le groupe de rock au concert dès que la bombe est désamorcée (photo 32).

BIG MITCH BAKER

• Alliance d'acier
RÉCOMPENSE : 1 000 $
Vous devez faire vos preuves lors d'une course en moto. Prenez une des bécanes devant le bar et alignez-vous pour la course. Ne paniquez pas si vous êtes distancé dès le premier virage (photo 33), car de toute façon les autres motards, sûrement un peu trop imbibés, ne résisteront pas à l'appel du mur du 3e virage, celui à 90°. Ne rigolez pas et gardez un œil sur la route et les checkpoints, c'est une course quand même.

• Colère
RÉCOMPENSE : 2 000 $
Laissez éclater la colère qui est en vous ! C'est ce que vous propose Mitch. Prévoyez au moins quelques cocktails Molotov pour les passants et un fusil d'assaut. Le temps étant compté pour faire monter votre chaosmètre, restez dans les environs du bar et oxydez, cartonnez et brûlez tout ce qui bouge (photo 34) ; la grosse colère quoi ! Dès que la mission est remplie, il faut vous débarrasser de toutes les forces de police que vous avez sur le dos. Éclatez la vitrine du magasin qui se trouve juste en face du bar de Mitch si ce n'est pas déjà fait, sautez sur la PCJ-600 qui s'y trouve et foncez au Pay 'n' Spray de Little Haïti situé sur la route en bordure de mer.

• Bécane
RÉCOMPENSE : 4 000 $
Votre mission est d'aller récupérer la moto de Mitch qui a été volée par un gang. Pour arriver jusqu'à la moto, il faut sauter sur le toit en PCJ-600 grâce à l'escalier qui est présenté dans la cinématique. Restez sur le toit et shootez tous les malfrats qui tenteront de monter (photo 35). Quand plus personne ne montre le bout de son flingue, descendez l'escalier et dirigez-vous vers le nord de la cour pour trouver l'Angel de Mitch. Enfourchez la bécane et servez-vous du petit escalier, qui se situe au nord-ouest, comme tremplin. Ramenez la moto à son propriétaire, mais attention, des fourgons vont tenter de vous écraser. Pour éviter d'avoir à vider trop de chargeurs sur le gang, vous pouvez, avant d'effectuer votre saut, sniper les deux types qui sont perchés sur le toit et qui sont chargés de faire retentir l'alarme ; réservez le même sort aux deux autres gardes dans la cour et à un de ceux qui surveillent la moto. Foncez ensuite immédiatement à la moto (photo 36) et quittez les lieux rapidement.



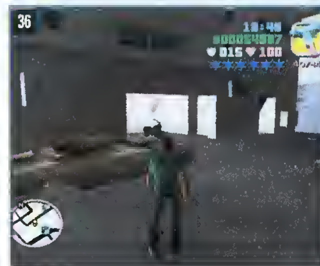


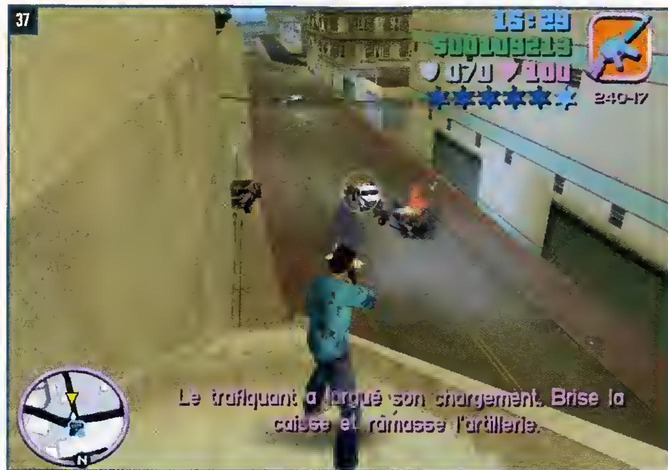


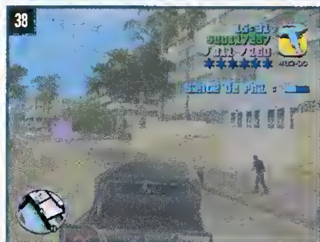
PHIL CASSIDY

Les missions de Phil sont accessibles dès que vous avez terminé la mission «Hold-up» du club Malibu.

• Trafiquant d'armes
RÉCOMPENSE : 2 000 $
Votre mission consiste à voler les chargements d'armes de quelques trafiquants, et de les tuer. Vous devez donc attaquer les camionnettes transportant les armes, jusqu'à ce que leur cargaison tombe ; ramassez les armes, et pour finir, tuez tous les trafiquants. Par ailleurs, pendant que vous jouerez les pirates, des types en scooter arriveront en renfort. Aussi, les deux principales techniques consistent











soit à se placer en embuscade et à canarder tout ce joli monde et à récupérer les armes ensuite (photo 37), soit à rester très mobile en vous lançant à la poursuite des camionnettes en PCJ-600, ce qui vous permettra d'atteindre rapidement les trafiquants et leur chargement et d'éviter plus facilement les types en scooter.

• **Boomshine Saïgon**

RÉCOMPENSE : 4 000 $

Vous devez enfin amener Phil se faire soigner. Il vous faut le transporter le plus rapidement possible à l'hôpital. Le seul problème, c'est que vous êtes complètement cuité au Boomshine. Aussi, n'appuyez pas sur l'accélérateur comme si vous écrasiez une punaise, ça vous évitera d'avoir à compenser comme un malade le tangage du Patriote déjà sensible en temps normal (photo 38). Quand vous arrivez à l'hôpital, Phil vous dit qu'il préfère être amené chez une de ses connaissances, un docteur militaire. Et c'est reparti pour un tour ; ne vous crispez pas sur le volant, respirez à fond et allez jusqu'au point rose, sur le radar, en bas à gauche.

UMBERTO ROBINA (gang cubain)

• **Cascades aquatiques**

RÉCOMPENSE : 1 000 $

Pour cette première mission, vous devez montrer à Umberto que vous n'êtes pas un marin d'eau douce. Il s'agit en fait d'une balade en bateau où vous devez passer par une série de checkpoints en un temps limité (photo 39). À l'approche de chaque balise, repérez bien sur votre radar l'emplacement de la suivante afin d'amorcer correctement vos virages pour ne pas perdre de temps.

• **Chair à canon**

RÉCOMPENSE : 2 000 $

Vous devez emmener des Cubains dans le repère des Haïtiens et voler une camionnette une fois sur place. L'endroit où sont planqués les Haïtiens est bien gardé, à commencer par l'entrée. Pour dégager la voie, tirez sur la voiture avec un M4 ou un bon M60 pour la faire exploser (photo 40), et passez à l'assaut. Après avoir descendu le sniper sur le toit, vous allez débouler sur une place qui fourmille d'Haïtiens et où se trouve la camionnette à voler. Effectuez un nettoyage à la grenade ou continuez au M60, puis emparez-vous du véhicule et ramenez-le devant le café Robina.

• **Bataille navale**

RÉCOMPENSE : 4 000 $

Votre objectif est d'aller voler des mallettes de drogue aux Haïtiens, dans une propriété en bord de mer. La meilleure façon de débarquer vite et bien, est de frapper très fort. Pour cela, faites votre entrée en scène avec le M60 et sulfatez de droite à gauche les bateaux et la berge (photo 41). Une fois sur le quai, abritez-vous tout de suite derrière le muret, et prenez le temps d'éliminer tous les Haïtiens autour de la maison. Dès qu'ils sont tous raides, emparez-vous de la mallette sur le quai, puis des deux autres sur la terrasse. Indice de recherche niveau 4, sautez dans le Landstalker garé devant la maison ou allez chercher dans les propriétés voisines une caisse plus rapide et plus maniable, et foncez au Pay 'n' Spray pour faire baisser la pression avant de vous rendre finalement chez Umberto.

• **Vaudou**

RÉCOMPENSE : 10 000 $

Cette mission s'effectue après avoir terminé les missions d'Auntie Poulet.

Votre mission est de vous introduire dans un entrepôt appartenant aux Haïtiens et de tout faire sauter. Commencez par voler une Voodoo (photo 42), puis rejoignez les Cubains qui vous attendent pour pénétrer dans l'entrepôt. Une fois arrivé à l'intérieur, garez-vous sur l'emplacement indiqué et plombez tous les Haïtiens que vous voyez. Vous n'avez plus qu'à aller poser les charges d'explosif à l'intérieur du bâtiment en commençant par le haut, puis déguerpir en empruntant l'escalier situé le long du mur de la place où se trouve le portail (photo 43).


41

AUNTIE POULET (gang haïtien)

• Juju

RÉCOMPENSE : 1 000 $

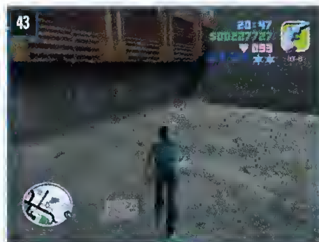
Il vous faut récupérer 3 mallettes avant que la police mette la main dessus. Procurez-vous une voiture rapide et allez jusqu'au point jaune sur le radar. Garez-vous juste en bas des escaliers, en faisant face à la passerelle rouge, et allez récupérer la marchandise sur le toit du bâtiment. Dès que les forces du SWAT apparaissent, n'échangez pas de coups de feu et sprintez jusqu'à votre caisse (photo 44). Empruntez le petit pont rouge, puis la ruelle et allez jusqu'à la deuxième mallette sans traîner car le temps est limité et les flics commencent à avoir les nerfs. Quand vous êtes en possession du troisième paquet, sautez dans votre véhicule pour vous rendre chez Auntie Poulet. La distance pour atteindre Auntie étant assez courte, vous pouvez aussi courir comme un dératé entre les immeubles.

• Bombes

RÉCOMPENSE : 2 000 $

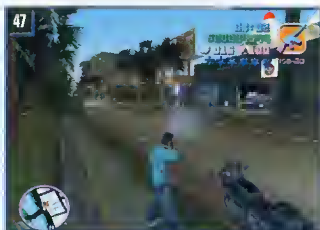
L'objectif est d'aller bombarder des Cubains grâce à un avion miniature. Heureusement, ce biplan est beaucoup plus maniable que l'hélico lors de la mission d'Avery Carrington ; cependant, la tâche n'en reste pas moins ardue. Essayez au maximum de vous appliquer pour détruire les bateaux cubains quand ils sont encore à quai. Si ce premier raid est un échec, alignez votre vol sur la trajectoire des bateaux et veillez à ne pas prendre trop d'altitude (photo 45), car sinon le calcul du largage des bombes devient plus une affaire de chance que d'adresse. Après vous être occupé des bateaux, il vous faudra faire de


42


43


44









même avec un Cubain qui tente de s'échapper en voiture et un autre resté sur le quai.

• **Raclée**

RÉCOMPENSE : 4 000 $

Vous devez sniper des Cubains lors d'une baston générale avec les Haïtiens. Commencez par vous poster sur le toit de l'immeuble surplombant la scène de la bagarre sans vous faire remarquer (photo 46). Une fois en position, repérez bien vos cibles et faites mouche. Surveillez également l'arrivée des renforts cubains. À ce moment, vous pouvez jongler avec les armes et balancez quelques rafales sur les Cubains quand ils sont encore en file indienne. Dès que les Cubains sont tous morts, vous empochez la monnaie.

MISSIONS FINALES

Ces missions se déclenchent dès que vous avez suffisamment de commerces en activité.

• **L'encaisseur**

RÉCOMPENSE : 30 000 $

Vous devez empêcher les gars de Sonny Forelli de taxer vos commerces. Les ramasseurs se déplacent à moto (point rose sur le radar). Liquidez-les sans ménagement en les écrasant ou logez-leur quelques pruneaux en vous postant près du commerce qu'ils envisagent de racketter en premier (photo 47). Dès que les 6 ramasseurs (2 par moto) sont morts, allez faire le plein de munitions car l'ultime mission ne devrait pas tarder.

• **Amis proches**

RÉCOMPENSE : 30 000 $

Sonny Forelli débarque à Vice City. Vous allez devoir défendre votre coffre fort et votre peau surtout. Dès que vous arrivez à votre résidence sur Starfish Island, allez sur la zone active devant votre bureau. Une fois que la cinématique (où vous apprenez que Lance est un traître) est terminée, allez dans votre bureau et refroidissez les types qui tenteront de voler l'argent de votre coffre. Dès que le message vous demandant d'aller tuer Lance apparaît, sortez de votre bureau, prenez à droite et courez à fond la caisse (sans tenter d'échanger des coups de feu) en direction du toit. Une fois en haut, accroupissez-vous derrière les barils (photo 48) et tuez Lance et les autres types. Ensuite, récupérez l'icone de santé près de l'héliport, et retournez à votre bureau pour vous occuper de Sonny. Dès la fin de la vidéo, rejoignez rapidement le couloir qui donne sur l'escalier menant au toit ; mais cette fois-ci, descendez au rez-de-chaussée et empruntez le couloir jusqu'à apercevoir les colonnes de l'entrée. En vous collant bien contre le mur (photo 49), vous devez apercevoir une petite partie du corps de Sonny ; il ne vous reste plus qu'à le sniper ou lui envoyer une roquette pour en finir définitivement.

LES COMMERCES

Dans Vice City, vous avez la possibilité de vous faire du fric en faisant tourner des commerces. Pour qu'ils soient rentables, vous



devez non seulement les acheter, mais aussi réussir les missions ou challenges qui leur sont associés. Tous les commerces peuvent être achetés dès que vous avez terminé la mission « Attaque bélier » de Tommy Vercetti.

STUDIOS DE CINÉMA

• **Coût : 60 000 $**
RAPPORT : 7 000 $/JOUR

- Bout d'essai
Récompense : 1 000 $
Steve Scott, le directeur des studios de cinéma porno, vous demande de ramener Candy Suxxx et Mercedes pour tourner quelques prises. L'agent de Candy va se montrer hostile à cette idée ; il vous faut donc le poursuivre et le tuer. Collez-lui au train et ne vous laissez pas distancer, car sinon il en profitera pour déposer des tueurs sur votre chemin. Suivez-le donc jusqu'à ce qu'il s'arrête et fumez-le. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à aller récupérer Candy Suxxx et Mercedes qui, elle, se trouve dans une pizzeria.

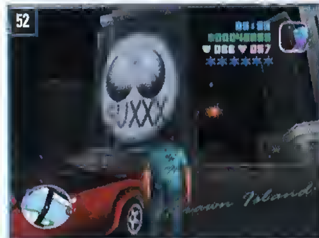
- Dodo vibro
Récompense : 2 000 $
Votre objectif est, cette fois, de déverser des prospectus sur toute la ville grâce à l'hydravion. C'est une agréable surprise, car le dodo est beaucoup plus maniable que par le passé ; mais comme le carburant est limité, il ne faut pas trop traîner en vol. Décollez en direction du nord pour atteindre rapidement le premier point de passage (photo 50), puis enchaînez les autres en continuant votre route vers le sud. Un conseil : effectuez ce vol à la tombée de la nuit, cela vous permettra de mieux repérer les checkpoints.

- Martha
Récompense : 4 000 $
Vous devez prendre des photos compromettantes d'Alex Shrub (Martha pour les intimes) quand il sera en compagnie de Candy Suxxx. Suivez en hélicoptère la limousine qui est venue chercher Candy, puis allez vous poser sur le toit de l'immeuble qui est en face de la demeure d'Alex Shrub (photo 51). Pointez l'objectif sur nos deux colombes et prenez au moins 3 photos. Indice de recherche niveau 4, sautez dans l'hélico et foncez vers les studios.



- Projecteur-G
Récompense : 8 000 $
Vous devez changer l'orientation d'un gros projecteur sur la façade d'un immeuble pour la campagne publicitaire du film de Steve Scott. Pour y arriver, vous devez passer de toit en toit en moto. Il y a une vingtaine de sauts à effectuer, donc évaluez bien les distances et les trajectoires à prendre. Il n'est pas nécessaire d'y aller plein gaz à chaque fois, mais il se peut que vous ayez à rééquilibrer votre bécane en vol pour atterrir correctement pour la garder en bon état. Une fois près du projecteur, placez-vous sur la zone active et admirez le travail (photo 52).





TAXIS KAUFMAN

• **Coût : 40 000 $**
RAPPORT : 5 000 $/JOUR

- V.I.P.
Récompense : 1 000 $
Il faut faire passer l'envie à un chauffeur de taxi concurrent de vous voler des clients. Vous allez sur Starfish Island pour prendre un V.I.P. ; mais au dernier moment, un taxi arrive et vous









vole votre course (photo 53). Poursuivez ce vaurien et démolissez-le suffisamment pour que le client, pas du tout rassuré, décide de monter dans votre taxi. Finissez le job en allant déposer le V.I.P. à l'aéroport.

- Concurrence amicale
Récompense : 2 000 $
L'objectif est simple : réduire en cendres 3 taxis de la société VC Cabs. Sur le radar, les carrés jaunes symbolisent les taxis à détruire, placez-vous sur leur chemin. Il ne vous reste plus qu'à les allumer un par un avec un M4 ou un Rugger (photo 54).

- Cabmageddon
Récompense : 3 000 $
Vous tombez dans un traquenard visant à mettre définitivement un terme à votre carrière de taxi. Dès que vous vous rendez compte du piège, foncez dans l'avant-dernier hangar, celui de 8-ball, et montez sur le toit de votre voiture. Les autres taxis vont s'engouffrer comme des furieux dans le garage ; il vous faudra sûrement un peu jouer les équilibristes (photo 55). Une fois que l'orage est passé, tuez le chef des taxis en évitant de rester trop à découvert afin de ne pas vous faire écrabouiller.

IMPRIMERIE

• Coût : 70 000 $
RAPPORT : 8 000 $/JOUR

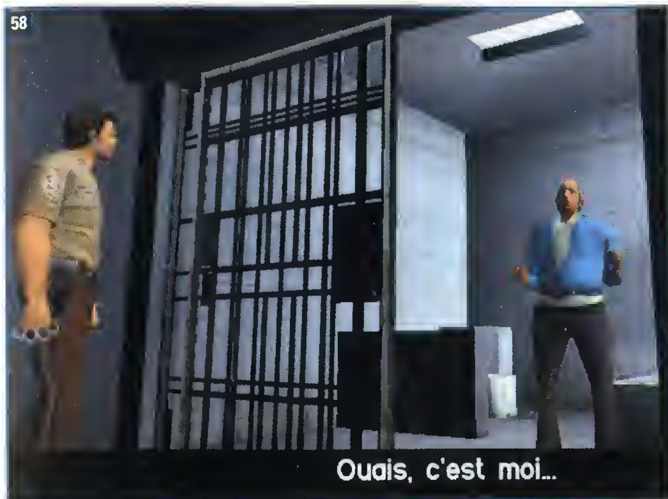
- La mèche est vendue
Récompense : 2 000 $
Vous devez obtenir des informations auprès d'un officier de la marine au sujet de plaques de fausse monnaie. Après vous être rendu au Malibu voir Kent Paul, allez aux docks de Vice Port. La personne que vous cherchez se trouve sur le bateau, à l'avant, près de la grande cheminée (photo 56). Empruntez la passerelle, tournez à gauche, prenez les escaliers, et frayez-vous un passage jusqu'à la zone active en ne tirant que sur les gardes qui vous barrent la route. Au retour, votre indice de recherche aura grimpé à 2 ; adoptez donc le saut, plutôt que les escaliers pour quitter le bateau, ne serait-ce que pour vous donner plus de temps pour vous rendre au Pay 'n' Spray afin de vous débarrasser de la police. Ensuite, retournez à l'imprimerie pour achever la mission.

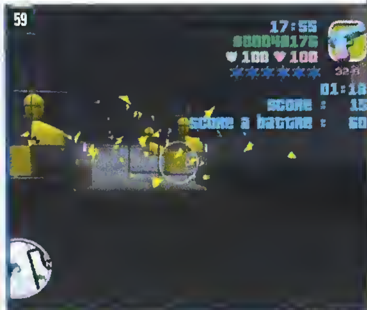
- Halte au messager
Récompense : 5 000 $
Vous devez intercepter un coursier et lui prendre sa mallette contenant les plaques pour la fabrication de faux billets. La tactique la plus simple est d'attendre le coursier au bout de son parcours. Ne vous occupez pas de son arrivée en hélicoptère sur les docks, mais allez vous poster derrière le petit muret d'une cour qui se trouve derrière et au nord de l'entreprise Taxi Kaufman dans Little Haïti (photo 57). Avant l'arrivée du coursier, de charmantes demoiselles armées jusqu'aux dents déboucheront d'un escalier et vous pourrez les tuer sans aucune difficulté. Tirez ensuite sur la femme à la mallette, qui déboulera dans la ruelle juste en face de vous, ainsi que sur ses gardes du corps. Emparez-vous des planches à billets et retournez à l'imprimerie en vitesse afin d'échapper aux autres gardes en voiture.

MALIBU

• Coût : 120 000 $
RAPPORT : 10 000 $/JOUR







- Sans issue

Récompense : 1 000 $

Il vous faut libérer Cam Jones qui est détenu dans un commissariat. Cette opération demande un minimum de préparation ; vérifiez que vous avez un gilet pare-balles en bon état, mémorisez le chemin entre le commissariat et le Pay 'n' Spray le plus proche et allez vous dégoter un petit bolide. Une fois prêt, pénétrez dans le poste de police en vous assurant qu'aucune arme n'est sélectionnée, puis allez dans les vestiaires pour enfiler un uniforme de flic. Ensuite, allez chercher la carte d'accès qui se trouve au premier étage, puis descendez au sous-sol pour ouvrir la cellule de Cam Jones (photo 58). À partir de ce moment, l'indice de recherche passe directement à 4. La meilleure façon de vous enfuir sans trop de casse est de sprinter jusqu'à votre voiture sans vous occuper de Cam Jones ni des policiers, et d'aller la faire repeindre. Une fois que vous n'êtes plus une cible vivante pour la police, retournez chercher l'ex-détenu et ramenez-le chez lui.

- Le Flingueur

Récompense : 2 000 $

Votre mission consiste à faire quelques cartons afin de convaincre Phil Cassidy de se joindre à vous. Rendez-vous donc à l'Ammu-Nation du centre-ville, où vous pourrez accéder au stand de tir à l'arrière du magasin. Pour réussir cette mission, vous devez obtenir un score supérieur à 60 lors de trois épreuves. Dès que vous êtes venu à bout du premier round (photo 59), allez sur votre droite jusqu'à la zone active du parcours suivant. À partir de là, pour être efficace, essayez de concentrer vos tirs sur un groupe de 2 ou 3 fenêtres.

- Le Chauffeur

Récompense : 3 000 $

Vous devez battre Hillary lors d'une course de voiture pour qu'il accepte de bosser avec vous (photo 60). Commencez par effectuer votre sauvegarde au Club Malibu, car il y a de grandes chances que vous ayez à refaire cette course plusieurs fois avant de la gagner. Si les tentatives infructueuses se succèdent, envoyez la caisse d'Hillary dans le décor en la poussant à l'amorce du premier virage ou d'un autre si vous arrivez à le suivre. Cela vous donnera suffisamment d'avance pour pouvoir prétendre à la victoire. À noter que les courses en ville sont interdites et que la police sera là pour vous le rappeler ; mais à ce niveau, faites comme si vous ne le saviez pas.



- Hold-up
Récompense : 50 000 $

Vous et vos acolytes êtes sur le point d'aller braquer la banque de Little Havana. Une fois à l'intérieur, inspectez avec Cam Jones les autres pièces pour un nettoyage de sécurité, puis empruntez l'ascenseur pour vous rendre à la salle des coffres. Jones va vous demander de lui trouver le directeur ; vous trouverez ce dernier planqué derrière son bureau dans la pièce du fond au premier étage. Ensuite, quand vous retournez voir Phil dans le hall, l'alarme est déclenchée et une équipe du SWAT débarque dès que vous vous placez sur la zone active. Allez vous poster rapidement derrière le comptoir et arrosez copieusement les indésirables (photo 61). Dès que la zone est sécurisée, sortez de la banque, fumez les flics qui s'avancent vers vous et sautez dans le taxi. Forcez le barrage mis en place et remontez vers le nord afin d'atteindre le Pay 'n' Spray. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre ensuite chez Cam Jones pour compter votre butin.



CHANTIER NAVAL

• Coût : 10 000 $
RAPPORT : 2 000 $/JOUR

Situé à Vice Port, le chantier naval, une fois acheté, vous rapportera jusqu'à 2 000 $ par jour quand vous aurez terminé avec succès la course de points de passage (photo 62) qui s'effectue avec l'un des deux hors-bord à quai.

USINE DE CRÈME GLACÉE CHERRY POPPER

• Coût : 20 000 $
RAPPORT : 3 000 $/JOUR

Quand vous aurez fait l'acquisition de l'usine Cherry Popper, vous pourrez jouer les marchands de glace avec le camion Mr. Whoopee. Pour déclencher l'activité commerciale de l'usine, vous devez effectuer 50 ventes lors d'une tournée (photo 63). Veillez à ne pas trop attirer l'attention de la police avec la zizic du camion, en ne dépassant pas l'indice 1 de recherche ; et évitez d'aller agiter vos cornets sous le nez des gangs...

POLE POSITION

• Coût : 30 000 $
RAPPORT : 4 000 $/JOUR

Situé au sud d'Ocean Beach, le club de strip-tease Pole Position vous rapportera de l'argent dès que vous aurez dépensé 600 $ pour mater la danseuse qui se trouve dans la première pièce à droite dans le couloir au fond de la boîte (photo 64). C'est sûrement le challenge le plus





dur à réussir, surtout que vous aurez droit à une séance supplémentaire dans l'une des autres salles après avoir réussi cette épreuve.

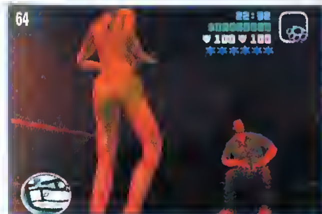
CONCESSION AUTOMOBILE SUNSHINE AUTOS

• **Coût : 50 000 $**

RAPPORT : 9 000 $/JOUR

Vous trouverez Sunshine Autos dans le quartier de Little Havana. Une fois que vous l'aurez acheté, il vous faudra réussir au moins une des quatre missions d'import/export, en amenant devant la porte du garage les voitures indiquées sur le panneau (photo 65), pour que la concession commence à vous rapporter du fric. Dès que la première liste est complète, une voiture bonus apparaît dans le hall d'exposition et la liste suivante s'affiche.

Mais la possibilité de se faire de l'argent ne s'arrête pas là, car en plus des opérations d'import/export, vous avez la possibilité de vous enrichir en participant à des courses dans les rues de Vice City (photo 66). Ces courses sont au nombre de 6 et les gains augmentent avec la difficulté du parcours choisi. Si vous éprouvez des difficultés pour rallier la ligne d'arrivée en tête, rien ne vous empêche de déposer une bagnole sur la ligne de départ, juste devant vos concurrents, et de la faire sauter en lui tirant dessus, histoire d'enflammer un peu le départ.


64


65



66

LES PLANQUES

Dans Vice City, il existe 7 propriétés essentiellement destinées à vous servir de planques, que vous pourrez acheter pour une bouchée de pain, et qui feront grimper votre pourcentage de réussite finale. Ces propriétés sont :

- Ocean Heights : immense immeuble à l'extrême sud d'Ocean Beach.
- 1102 Washington Street : immeuble qui se trouve à Washington Beach, juste devant les bureaux de Ken Rosenberg.
- Appartements de Link View : immeuble à Vice Point, à l'est de l'île de Leaf Links.
- Elswanko Casa : résidence qui se situe au sud de l'Hôpital Shady Palms de Vice Point.
- 3321 Vice Point : bâtiment qui se trouve au nord du centre commercial North Point Mall.
- Skumole Shack : local situé à Downtown, sur le toit d'un bâtiment au nord de Biker Bar.
- Hyman Condo : immeuble qui se situe à Downtown, à l'est du stade Hyman Memorial.

MISSIONS ANNEXES

• **Cabines téléphoniques**

Accident de la route

Récompense : 500 $

Les icones de téléphone vous proposent des contrats pour des assassinats. Pour ce premier job, vous devez mettre un terme à l'activité d'un livreur de pizza, avant qu'il n'ait effectué 50 courses. L'individu se déplace en scooter avec beaucoup d'agilité. Il vous faudra donc une voiture légère et rapide si vous voulez en faire une galette.

Bute la femme

Récompense : 2 000 $

Vous devez faire croire aux autorités que madame Dawson ne sait pas du tout conduire en la faisant périr dans sa voiture lors d'un accident. Pour cette mission, votre flingue devra rester dans son étui. En effet, vous ne pouvez utiliser que votre véhicule pour éliminer votre cible. L'idéal serait, lors du premier contact, de percuter sa voiture latéralement pour la retourner et la faire exploser. Mais vous pouvez aussi la pousser gentiment à l'amorce des virages, effet garanti.

Autocide

Récompense : 4 000 $

Vous avez 10 minutes pour refroidir 5 gangsters dispersés à travers la ville. Après avoir récupéré les deux armes, dirigez-vous vers votre première cible qui se trouve en hauteur au niveau du panneau publicitaire. Pour avoir le deuxième gangster, il suffit de vous garer juste devant la

sortie du bâtiment de la société de sécurité pour empêcher toute fuite et de canarder le fourgon et le type qui en sortira. La troisième cible est à bord d'une camionnette, dont il sera judicieux de crever les pneus par un tir de loin avant d'envisager un combat plus rapproché. Gagnez du temps avec le bandit suivant en le snipant du petit pont, puis allez écraser le dernier gangster qui est en PCJ-600.

Enregistrement
Récompense : 8 000 $

Votre contrat consiste à liquider un type à l'aéroport, récupérer sa mallette et la ramener à Ammu-Nation. Une fois en possession du fusil à lunette, mettez-vous à distance raisonnable de la cible que la femme aura désignée, attendez qu'elle s'écarte un peu et appuyez deux fois sur la détente ; une balle pour votre client et l'autre pour son garde du corps. Allez ramasser la mallette et empruntez la sortie ouest, là où vous devez avoir garé votre voiture. Le retour vers Ammu-Nation peut s'avérer délicat dans la mesure où en plus d'un indice 2 de recherche, vous allez être poursuivi par deux limousines noires qui veulent votre peau. Si vous trouvez cette chasse à l'homme infernale, vous pouvez toujours utiliser pour cette mission un hélicoptère en posant ce dernier à l'ouest du terminal, derrière les grillages.

Détails
Récompense : 16 000 $

Cette mission s'effectue après avoir terminé la mission « Le Flingueur » du club Malibu.

Vous devez récupérer une mallette sur le toit de l'usine Cherry Popper. Pour cette mission, il vous faut des armes à longue portée, un M4 ou un fusil à lunette. Commencez par faire sauter la voiture qui barre le chemin, puis engagez-vous dans la cour afin de sniper le maximum de têtes. Pour faciliter cette tuerie, empruntez l'escalier qui se prolonge en passerelle, et de là, faites un carnage. Rejoignez ensuite l'escalier de l'autre côté de la cour et dirigez-vous vers le toit de l'usine de crème glacée. Prévoyez quelques chevrotines pour les types encore embusqués derrière des caisses ou des bouches de ventilation. Une fois la mallette en votre possession, sautez dans l'hélico et allez déposer la marchandise à l'aéroport en suivant le point rose.

LE STADE HYMAN MEMORIAL

Vous trouverez l'Hyman Memorial Stadium au nord-ouest du centre-ville. Chaque soir, à partir de 20 h, est organisée une épreuve de sport mécanique dont il vous faudra sortir vainqueur. Le stade compte trois épreuves différentes qui sont proposées tour à tour : le Dirt Ring, le Blood Ring et le Hot Ring. Un panneau publicitaire à l'entrée vous informe du nom de celle proposée le soir même.

• Dirt Ring : Il s'agit d'un parcours du style trial, mais vous n'avez qu'une Sanchez. Les obstacles et cascades ne permettent pas plusieurs approches pour les réussir. Intégrez donc bien la technique à employer dès le début ; vous aurez tout le temps de vous améliorer par la suite.
• Blood Ring : Ici, vous devez collecter des checkpoints créditeurs de temps sur une piste remplie de cannibales enfermés dans des voitures. Au départ, attendez deux secondes, le temps que vos concurrents froissent de la taule entre eux, puis foncez. Dès que le temps acquis par les checkpoints dépasse le temps de référence, la manche est gagnée.
• Hot Ring : Il vous faut effectuer 12 tours en arrivant parmi les 3 premiers pour réussir cette épreuve. Faites attention au premier tour de piste souvent très dévastateur, en restant légèrement en arrière. Puis enchaînez les tours et jouez les empêcheurs de tourner en rond en poussant vos adversaires contre le rail ; mais avec modération, car vos espoirs de victoire seront anéantis si vous devez passer au stand plus d'une fois.

CAMIONS TOP FUN

Trois camions disséminés dans Vice City proposent, dès que l'on monte dedans, des courses avec des engins télécommandés. Vous trouverez ces missions Top Fun aux endroits suivants :

• RC Baron : sur le toit du parking à côté du centre commercial North Point Mall à Vice Point.
• RC Raider : au sud-est, à l'aéroport, près du terminal « Freight & Cargo ».
• RC Bandit : vous trouverez le fourgon Top Fun sur la plage de Vice Point, tout au nord.

MISSIONS CACHÉES

• Piste d'essai pour Landstalker : La piste tout-terrain en question se trouve sur la côte au nord du centre-ville. Vous devez faire deux fois le tour du circuit en passant par les checkpoints. Le Landstalker n'étant pas un modèle de stabilité, amorcez les virages au frein à main afin d'éviter de vous retourner.
• La preuve par la boue : Sur le même circuit que pour le Landstalker se trouve également une motocross. Le parcours est déjà beaucoup plus praticable en Sanchez qu'avec un 4x4, mais il possible que des bandits des bacs à sable viennent vous embêter pendant votre parcours.
• Terrain de jeu PCJ-600 : En partant du Club Malibu vers le sud, à 200 mètres environ contre le mur d'un immeuble à droite, vous trouverez une PCJ-600 sur l'herbe. Démarrez la bête et entamez la course de points de passage en temps limité.
• Cônes en folie : Vous trouverez ce challenge au dernier niveau du parking qui jouxte l'immeuble « Collar & Cuffs » à Ocean Beach. Il vous faut récolter les points de passage dans le temps imparti sans faire tomber un seul cône, sinon c'est la boulette.
• Stand de tir : Après avoir terminé la mission « Le Flingueur », un concours devient disponible au stand de tir de l'Ammu-Nation du centre. Vous devez shooter les cibles et dépasser le score à battre dans le temps imparti. Rappelez-vous que les cibles les plus éloignées rapportent 3 points. Si vous arrivez à un score de 45, le mode de réarmement rapide est débloqué.

LES BRAQUAGES

Une quinzaine de boutiques dans Vice City ne demandent qu'à être visitées. Faites votre entrée, arme au point, braquez le vendeur (mais

ne le tuez pas) et récupérez l'oseille. Dès que l'alarme est déclenchée (maintenant vous pouvez le tuer), ne traînez pas trop longtemps dans le coin.

• Bijouterie : au centre commercial North Point Mall.
• Vinyl Countdown : magasin de disques au 1er étage du centre commercial North Point Mall.
• Gash : boutique de fringues au centre commercial North Point Mall.
• Tooled Up : magasin d'outils au centre commercial de North Point Mall.
• Épicerie : dans Vice Point, au nord de l'hôpital Shady Points.
• Dispensary : dans Vice Point, à l'ouest de l'hôpital Shady Points, sur une rue parallèle.
• Bijouterie : dans Vice Point, au nord à partir de la pizzeria.
• Bunch Of Tools : magasin d'outils situé à l'est du commissariat de Washington Beach.
• Pharmacy : dans le centre-ville, non loin de Rock City et de la pizzeria.
• Bijouterie : centre-ville, entre le studio de Love Fist et Rock City.
• Ryton Aid : pharmacie de Little Haïti au nord de Pay 'n' Spray et de Cherry Popper.
• Donuts Shop : dans Little Havana, au sud de l'usine Cherry Popper.
• Le café Robina : dans Little Havana à l'ouest de Cherry Popper.
• Laundromat : laverie automatique de Little Havana, située à l'ouest de l'imprimerie.
• Screw This : magasin d'outils à Little Havana, situé sur la route entre Sunshine Autos et le café Robina.

COURSES D'HÉLICOPTÈRES

Il existe quatre hélicoptères à Vice City qui proposent des courses. Ces courses se présentent sous la forme de checkpoints disposés à des endroits parfois difficiles d'accès et par lesquels il faut passer généralement avec le Sparrow. Vous trouverez les hélicoptères déclenchant ces courses aux endroits suivants :

• Course en hélico de Ocean Beach : Le départ de cette course se trouve sur le même toit où se termine la mission « terrain de jeu PCJ-600 ».
• Course en hélico de Vice Point : Le Sparrow de cette course est posé sur l'herbe entre des bâtiments qui se trouvent entre le commissariat de Vice Point et la planque de Link View.
• Course en hélico du centre : Pour déclencher la course, allez sur le premier toit de l'immeuble de celui que vous devez emprunter lors de la mission Projecteur-G.
• Course en hélico de Little Haïti : Vous trouverez l'hélico en question sur le toit d'un petit immeuble dans Little Haïti, à l'est des Taxis Kaufman.

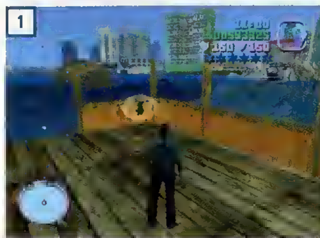
LES PAQUETS CACHÉS

Mauvaise nouvelle, y'en a que 100 ! Mais heureusement, ils sont cachés. Ces paquets sont en fait des petites statues vertes, mais cela ne change rien à l'affaire, car elles ne viendront pas jusqu'à vous. Aussi, il est conseillé de commencer la chasse au trésor le plus tôt possible dans le jeu, afin de bénéficier au plus vite des effets bienfaisants de ces babioles.

BONUS :
• 10 paquets - Gilet pare-balles
• 20 paquets - Tronçonneuse
• 30 paquets - Colt Python
• 40 paquets - Lance-flammes
• 50 paquets - PSG-1
• 60 paquets - Mitrailleuse
• 70 paquets - Lance-roquettes
• 80 paquets - Sea Sparrow
• 90 paquets - Rhino
• 100 paquets - Hunter

EMPLACEMENTS

Ocean Beach



1 : au sud-ouest, dans la cabane sur pilotis qui est inachevée



2 : sur les rochers près des cabanes sur pilotis



3 : près de la porte d'entrée de la maison avec l'héliport au sud



4 : sur les marches du phare



5 : dans le parking sous-terrain à partir du quai où est le yacht de Cortez



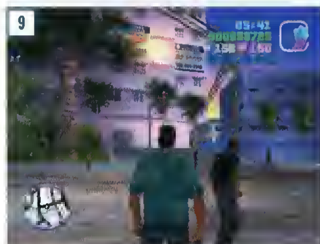
6 : près de la berge, derrière l'immeuble qui se trouve au sud de l'hôpital d'Ocean View



7 : sous le pont menant à Little Havana



8 : sur le toit du bâtiment au sud-ouest du centre commercial de Washington Beach



Washington Beach

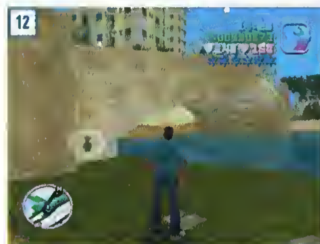
9 : à l'arrière de l'immeuble rose, près de la piscine



10 : sur le toit du bâtiment de BDP Security



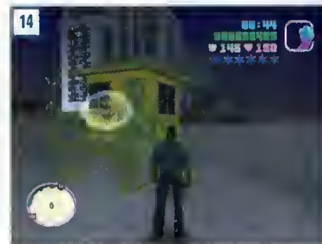
11 : derrière votre planque du 1102 Washington Street



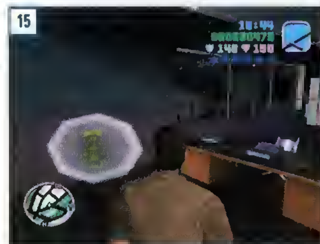
12 : juste à côté du petit pont



13 : sur le toit de l'immeuble bleu et blanc



14 : à la plage, sur les escaliers d'une des cabanes de sauveteurs



15 : dans un bureau du premier étage du commissariat

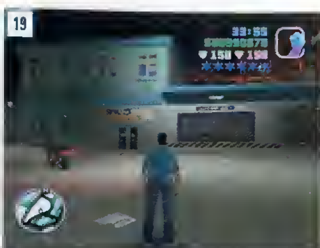


16 : près des fenêtres noires du bâtiment rose



17 : dans les douches près de la route menant à Starfish Island


18 : sous le pont menant à Starfish Island


Vice Point

19 : derrière les locaux de Spand Express


20 : au bout de la poutre accessible au deuxième niveau du chantier en construction de Carrington


21 : sur le ponton qui se trouve derrière les habitations donnant sur Leaf Links


22 : sur le toit avec la piscine de l'immeuble au sud-est du club Malibu


23 : dans le parking derrière le club Malibu

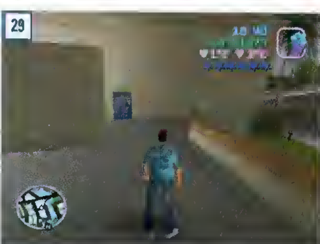

24 : sur la terrasse de l'immeuble de Gonzalez


25 : près de la piscine, derrière l'immeuble qui se trouve au nord-est du Club Malibu


26 : dans la pizzeria


27 : derrière l'escalier du bloc d'habitations à l'est de la pizzeria


28 : à l'intérieur de la bijouterie


29 : près de la sortie de secours de la demeure de Mercedes

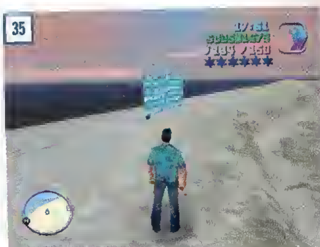

30 : sur le toit du bâtiment qui se trouve juste à l'est de la maison de Mercedes

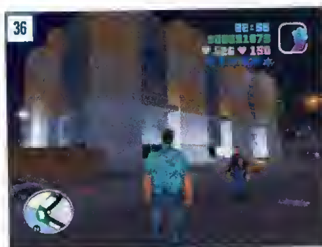

31 : au pied d'un palmier, dans le parc à l'est du Pay 'n' Spray


32 : au fond de la cour à l'est de l'hôtel


33 : sur le plus grand plongeoir derrière l'hôtel

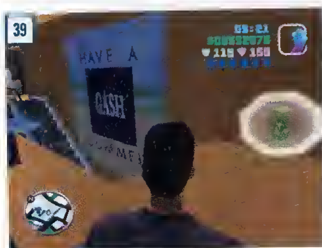

34 : près d'un pilier du pont menant à Prawn Island


35 : derrière le panneau « JOCKSPORT » au bord du circuit motocross


36 : derrière l'immeuble qui se trouve à l'est du centre commercial de North Point Mall


37 : dans un recoin entre les deux entrées nord du centre commercial


38 : au premier étage du centre commercial à l'est, devant la boutique avec les affiches « sale »



39 : dans le centre commercial, au premier étage du magasin Gash


40 : au niveau 0 du parking qui se trouve à l'est du centre commercial



Prawn Island

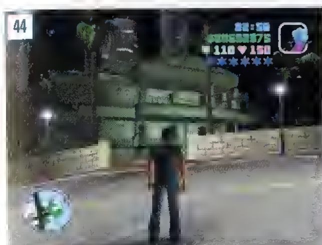
41 : dans l'impasse près du pot-de-vin à l'est de l'île



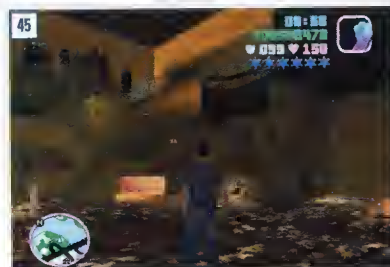
42 : sur le toit du bâtiment bleu dans l'enceinte des studios de cinéma



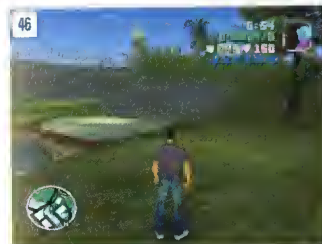
43 : à l'intérieur du studio C



44 : sur le côté gauche de la maison verte abandonnée à l'ouest de l'île



45 : derrière un mur effondré depuis l'entrée de la maison la plus à l'est. Utilisez l'escalier pour vous laisser tomber derrière le mur.



Leaf Links

46 : sous le pont menant à Vice Point



47 : au nord de l'île, au niveau du dernier emplacement de la structure d'entraînement



48 : dans un bunker au bout de la petite route qui serpente



49 : sur l'îlot du petit étang



50 : sur le petit pont faisant la jonction entre les deux îles au sud



Starfish Island

51 : à l'est dans la propriété de Diaz, près d'un escalier



52 : à l'ouest de la demeure de Diaz, le long du mur mitoyen



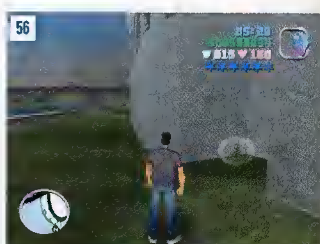
53 : sur la terrasse de la maison



54 : dans le jacuzzi de la maison en face de chez Diaz



55 : devant la porte d'entrée de la maison au nord-est

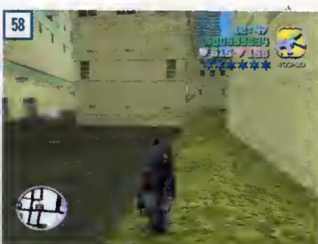


Downtown (le centre)

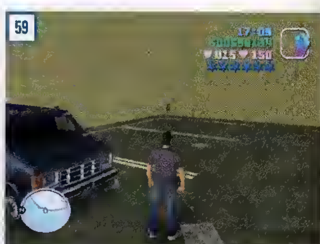
56 : derrière le bâtiment à droite du pont en venant de Prawn Island



57 : au centre de la sculpture de l'immeuble V.A.J.



58 : au bout de la ruelle qui démarre devant la planque d'Hyman Condo



59 : derrière le stade, le long du mur



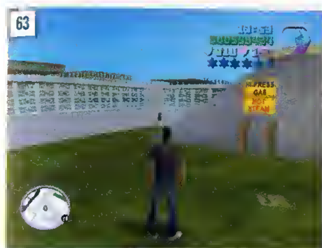
60 : dans le parking de l'hôpital Schuman



61 : sur le toit de l'immeuble V.C.N. près de l'héliport



62 : à droite de l'ascenseur dans les bureaux qui sont accessibles par le côté est du bâtiment

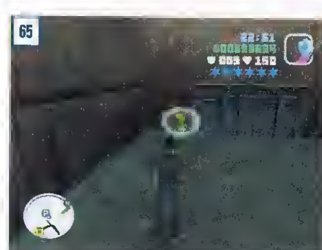


Little Haïti

63 : au sud-ouest du parking de l'hôtel Moist Palms



64 : au bord du quai derrière Phil's Place



65 : dans la cabane de droite en rentrant chez Phil's Place



66 : en bas du petit escalier de la ruelle derrière le bâtiment rouge et jaune (en face de Phil's Place)



67 : sur le toit du bâtiment qui fait l'angle de la rue



68 : en haut de l'escalier de la maison qui est derrière les Taxis Kaufman



69 : derrière Funeraria Romero en empruntant la ruelle juste à droite



70 : sur le toit du bâtiment qui se trouve au nord de l'imprimerie



71 : derrière la palissade, près du panneau publicitaire



Little Havana

72 : dans la laverie automatique



73 : en haut des escaliers de la maison à vendre



74 : derrière le muret en face du café Robina



75 : au bout de la passerelle du panneau publicitaire «Kaufman »



76 : derrière le comptoir du magasin de beignets


77 : sur le toit de l'immeuble au sud du café Robina, de l'autre côté de la route

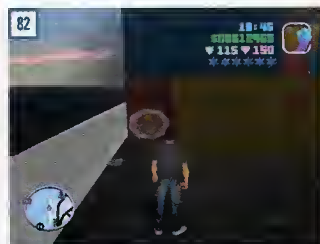

78 : au premier étage de Sunshine Autos

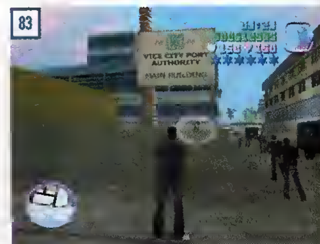

Vice Port

79 : au milieu des quatre gros réservoirs en face de Sunshine Autos


80 : entre les deux remorques sur le parking, à l'ouest des grands réservoirs

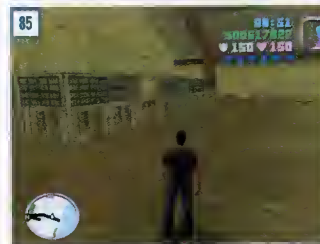

81 : entre les bâtiments vert et blanc, au bord de la route qui mène au chantier naval

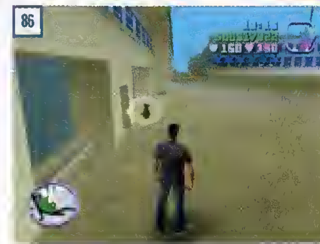

82 : à bâbord, sur le cargo qui est à l'entrée du chantier naval



83 : près du panneau « Vice City Port Authority » au sud du port


84 : à l'avant du bateau le plus à l'ouest dans le port


85 : dans le hangar à bateaux au fond du bureau


86 : sur la place où se trouve le garage 8-ball, le long du mur au nord



Aeroport Escobar

87 : sur le toit du terminal « Freight and Cargo »



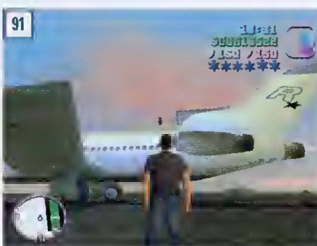
88 : sur l'héliport à l'ouest du Terminal « Freight and Cargo »



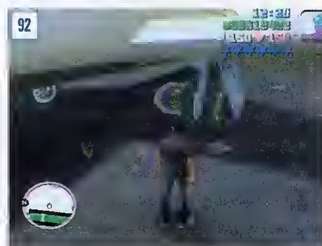
89 : en haut du hangar « Mc Adam » qui se trouve à l'ouest de l'héliport



90 : sur le tunnel d'embarquement le plus à l'ouest



91 : sur le deuxième avion à l'ouest du tunnel d'embarquement



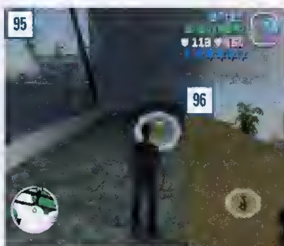
92 : entre les roues du deuxième avion à l'ouest du tunnel d'embarquement



93 : sous l'aile du plus grand avion qui se trouve dans un des hangars à l'ouest

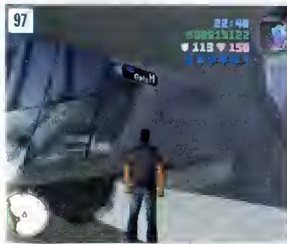


94 : derrière la caserne de pompiers à l'ouest de la tour de contrôle

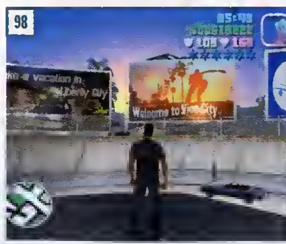


95 : derrière un mur à l'ouest dans le terminal

96 : sur le toit du terminal



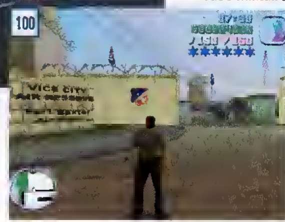
97 : au premier étage du terminal, au bout du couloir de la Porte 1-8



98 : derrière les panneaux publicitaires dans le virage

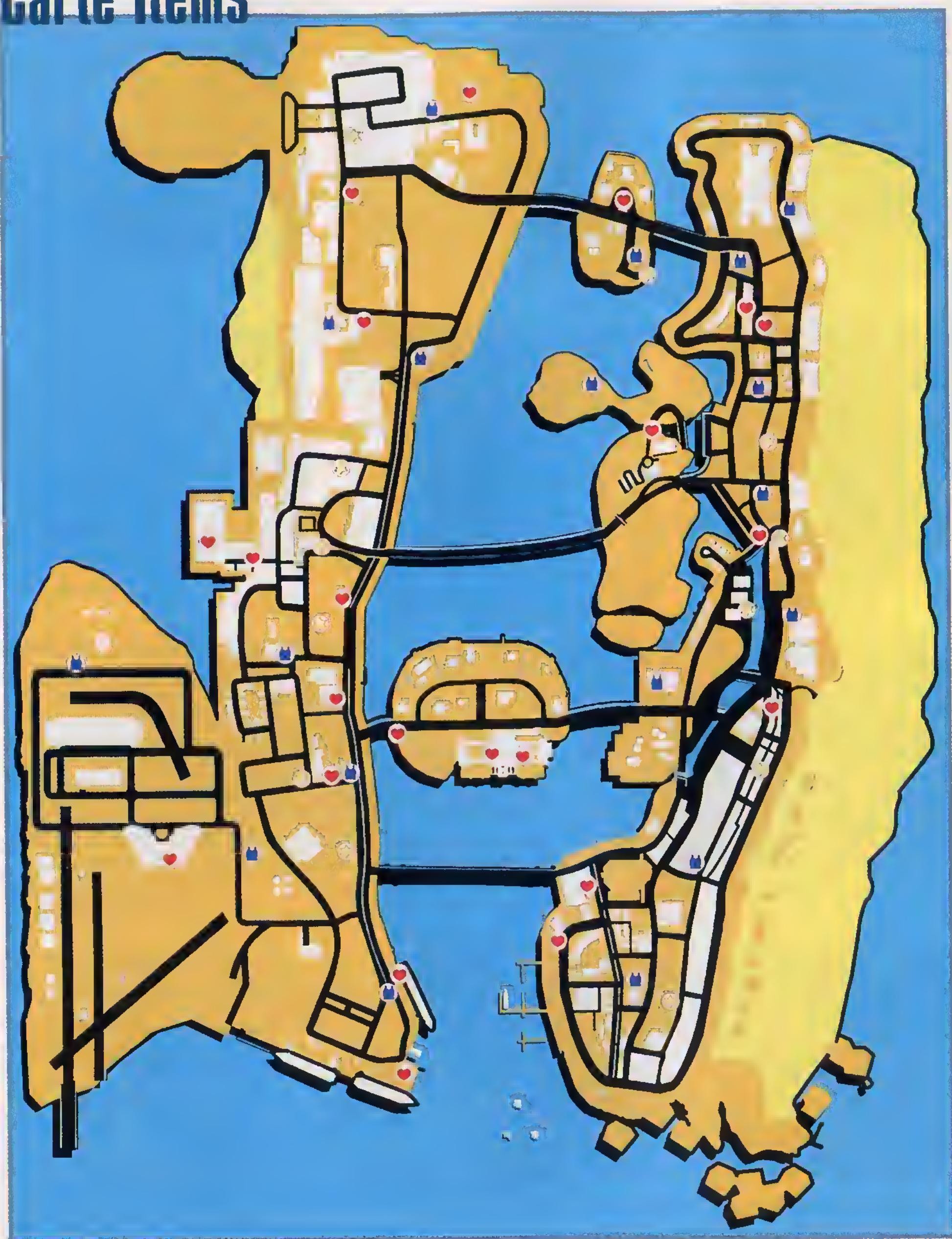


99 : entre les roues de l'avion, derrière le bâtiment du parking nord de l'aéroport



100 : juste derrière le panneau à gauche de l'entrée de la base militaire

Carte Items



Carte Paquets

